Für alle Spectrum- und SAM-Freunde

# Spectrum & SAM Profi Club Köln

*Gestatten! Ich vertrete ab sofort die Interessen des SPC!*

*Aus Millenium Compo*




Wolfgang & Monika Haller, Telefon 0221/68 59 46
Im Tannenforst 10, 51069 Köln, Fax 0221/680 32 10

E-mail: womoteam@t-online.de
Homepage: http://www.womoteam.de



**Ausgabe 122**

**Februar 2000**

# Situationsbericht

Mein Gott, schon fast die erste Dekade im März vorbei und ich sitze immer noch an diesem Info, das eigentlich Ende Februar bei euch sein sollte.
Und wenn ich mir das bisherige Ergebnis ansehe, muß ich mir selber eingestehen, das ich schon besser war. Dies hat absolut nichts mit den aufgeführten Artikeln zu tun, die sicher wieder ihre Anhänger ansprechen: Programmierung, Spielelösung, Internet. Und endlich mal wieder gute Neuigkeiten aus der SAM-Szene.
Gute Neuigkeiten hätte ich auch gerne zu dem Vorfall mit der Clubkasse gebracht. Eine gibt es: das Geld ist noch da. Die schlechte gleich hinterher: Zur Zeit kommt niemand an das Konto ran.
Zwar hat die Gegenseite erklärt, die Pfändung in diesem Fall zurückzunehmen, nur - die übliche Verzögerungstaktik bestimmt das Geschehen.
Dafür gab es erfreulich viel an Aufmunterung und guten Vorschlägen u.a. auch von Mitgliedern, von denen ich sonst nichts höre. Einige konnte ich vorerst von einer Einzelklage abhalten, wenn, dann wird der SPC als gesamter Club klagen. Auf jeden Fall habe ich dankbar festgestellt, das es im Kreise der SPCler familärer zugeht, als dort, wo es eigentlich so sein sollte.
Dennoch durchlaufe ich zur Zeit ein leichtes Tief, wie man an dieser Ausgabe, die durch die Einzahlung ausstehender Beträge via Post bestritten werden kann, sieht. Es wird wieder besser - versprochen.
Besonderen Dank möchte ich hier an den ASC (LCD) und das ZX-Team loswerden. Beide haben in außergewöhnlicherweise ihre Hilfe angeboten. Natürlich auch bei allen anderen, die dies getan haben und denen ich versprochen habe, im Falle eines Falles darauf zurück zu kommen.
Auf gar keinen Fall lasse ich zu, das der SPC deswegen auf der Strecke bleibt! *Wo*

# SPC-Treffen

Ich habe Peter Rennefeld angesprochen, damit er den diesjährigen Termin für unser SPC-Treffen regelt. Ein genauer Termin ist noch nicht heraus, aber es sieht so aus, als ob das Treffen entweder am Wochenende 27./28. Mai oder 3./4. Juni stattfindet.
Sobald der Termin steht, werdet ihr ihn über das Info bzw. per mail erfahren.

# Treffen in Bunnik

Zuvor findet aber der 9. Hollandische Sinclair- und SAM-Tag in der Ger. Kirche in Bunnik statt. Dieses ist für den 22. April 2000 von 10 bis 15.30 Uhr angesetzt. Eine Anfahrtsbeschreibung dazu findet ihr unter:

***http://www.hobby-nl/~sinclair-gg***

# Das Z-Fest 2000!

Und wo wir gerade bei Terminen sind, hier noch einer für alle CP/M und 8-Bit-Freunde: Das Z-Fest 2000 findet voraussichtlich am 8./9. Juli 2000 (Samstag ab 10 Uhr vormittag tröpfelnd bis ca. 14 Uhr, dann geht es richtig los) in Gueglingen bei Heilbronn statt.
Für Interessierte gibt es: CP/M Hardware aus den Urzeiten und neuere (!) Geräte, wie die CPU280 von Tilmann Reh, die einige erworben oder gar selbst gelötet haben. Desweiteren wird es Standard-Software zu sehen geben, sowie massenhaft P.D. aller Gattungen etc, etc.
Zeitdokumente (alles, was an Papier greifbar war, um einige markante Zeitpunkte zu dokumentieren. Dazu gehören diverse Sonderhefte). Außerdem Kuriositäten aus dem Schriftverkehr aus alten Tagen, auch E-mails und Chat LogFiles.
8-bit-überschreitende Hardware aller Couleur plus modernste Netzwerktechnik im Haus (kann auch mitgebracht werden).
Mehr Informationen dazu erfahrt ihr unter:

***http://www.gaby.de***

# Bilder von der Demoparty Cafe'99

Toll! Roman Petrov hat uns Bilder von der Demoparty Cafe'99 geschickt - so lernen wir auch einmal einige Spectrum Freunde im fernen Rußland kennen. Wie man sieht, sind es alles recht junge Leute. Dazu schrieb Roman:

*This photo is made at CAFe'99, the greatest demoparty in 1999 :)*

*I'm sitting in front of all :)*
*Other people (from left to right): Fil/Antares, Sister/Antares, EA/Antares, ARC/Red Limited Drunkards Group, Dan/Brainwave, Tigrr/Brainwave, MAV/Brainwave, Navigator/ Brainwave.*

Nanü nana, ein Mädchen dabei? Das ist dort sicher genau so selten wie bei uns. Daher fragte ich nach, ob sie auch aktiv in der Scene mitmache. Roman antworte:

*She tried to draw, to compose music but at last she decided just to be moral supporter :-)*
*BTW, she and EA/Antares are sister and brother - Marianna Abrosimova and Ilya Abrosimov. All members of Antares are from Moscow.*

*CAFe was held in Kazan. CC'999 was in St. Petersburg.*

**Megus/Brainwave**

*Photo description: From left to right: EA/Antares, Fil/Antares, Vivid/Brainwave, Vladimir Sheftel (He is from Kazan, we spent the night at his place and we're standing in front of house he live in), Navigator/Brainwave, Konex/Antares, Abstract/Brainwave (he is the youngest member of Brainwave - he is 15), Tigrr/Brainwave, Megus/Brainwave (he-he, it's me), ARC/RDG, Sister/Antares. And the guy who's sitting is MAV/Brainwave.*

# Ergebnisse von der Phat9 party

Schweifen wir nochmal in die Ferne. Von egons über Yerzmyey erhielten wir die Resultate der Phat9 party, die in Riga stattfand. Interessant sind neben den Plazierungen auch die Angaben über die Herkunftsländer der Titel. Germany? Fehlanzeige.

/egonsPHAT9 - your last summer tears

official results for party organized by Phantasy and illegal promotions in Riga, Latvia on 25.09.99

approximate number of visitors: 20
total number of entries: 33
total number of voters: 41

***graphics***

1. Duality (Hazard/PHT, LV, 335), 2. Flood! (Gas 13, RU, 332), 3. We Are Rules (Diver/FDM, RU, 271), 4. Attack (Wizard/NSDF, RU, 253), 5.Sega Monster (Wizard/NSDF, RU, 217), 6. Discontent (Prof/FDM, RU, 212), 7. ;-))) (Grunge/Smash, UA, 210), 8. T-Rex (Virtual/SCENE, RU, 200), 9. The End Is Near (Relict/PHT, LV, 195), 10. The Larch (Yerzmyey/H-PRG/RA/CTL, RU, 157), 11. Stockholm City Hall (Ralph 124C41+/CCG, SE, 130)

*music*
1. We Are Not Children Anymore (Jaan/PHT, EE, 253), 2. Elephant (Jaan/PHT, EE, 238), 3. Welcome To The Looser's Land (Siril/FDM, RU, 219), 4. La Futuristic Grahemania (Andrew Fer/IMX, RU, 215), 5. Free Fligh (Noize/PHT, UA, 213), 6. Anothers Glare - Sketch Of Air (Andrew Fer/IMX, RU, 209), 7. Moment... (Mmcm/SP, RU, 199), 8. Fly With Me, To Another World (Noize/PHT, UA, 186), 9. Lullaby (Mast/FTL, BY, 173), 10. Monday Massacre (LA Esq/RA, UK, 172), 11. Runaway (Phantom Lord/AC, RU, 171), 12. Wlf Part One (DJ Wlf/AC, RU, 159), 13. Progulky Po Wode (Phantom Lord/AC, RU, 156), 14. Tek (Yerzmyey/H-PRG/RA/CTL, PL, 151), 15. Flimbo (X-Agon/PHT, CZ, 150), 16. PHT Rock (Hazard/PHT, LV, 147), 17. Snowblind (Al/PHT, RU, 143), 18. Onion Eats Himself (Hazard/PHT, LV, 142)

*intro*
1. Fireball (Ss/ZT/CTL, SK, 189), 2. Killaz (Klootzak/KT, LV, 128)

*demo*
1. Bunch Of Arses (Raww Arse, INT, 233), 2. Crapmo 2 (Hooy-Program, INT, 132)

*groups shortenings used*
AC = Accept Corp, CCG = Castor Cracking Group, CTL = Constellation Team, FDM = Fourth Dimension, FTL = Fatality, H-PRG = Hooy-Program, IMX = Intentions Matrix, KT = Killer Toad, NSDF = Navy Syndicate Of Dungeon Fantasy, PHT = Phantasy, RA = Raww Arse, SCENE = Silence Crionix Electronic Entertainment, SP = Sage Production, ZT = Zero Team

*countries shortenings used*
BY = Byelorus, CZ = Czechia, EE = Estonia, INT = international, LV = Latvia, PL = Poland, RU = Russia, SE = Sweden, SK " Slovakia, UA = Ukraine, UK = United Kingdom

***Yerzmyey/HOOY-PROGRAM***

# LOAD ""SCREEN$

***Hi WOMO-Team !***

Auf der World of Spectrum ***http://www.void.demon.nl/spectrum.html*** gibt's das ZXSpectrum-LOAD_SCREEN.mp3.zip -Lied.

Absolute Klasse und downloadwürdig. Zwar mit 1,5 MB recht groß aber Kult. Super!

Gemacht hat das ganze: Raffaele Mattei,
***http://www.speednet.it/sinclair***

***Gruß, Luzie***

Wir können Bernhards Meinung nur bestätigen: das ist echt kultig! Eine richtig klasse Idee! Eine Spectrum-Laderoutine mit Musik hinterlegt. Preisfrage: Wer errät, welches Programm da gerade geladen wird?
Allerdings braucht ihr dafür einen MP3-fähigen Player wie z.B. WinAmp. Und wenn ihr den erst einmal habt, dann lest auf der folgenden Seite, was es noch dafür gibt.

# Spectrum Musik unter WinAmp

Hi, ppl! :)
Next cool piece of code from Russia!! I've got it from POL/PHT and he wanted me to send it to you all. It's a very cool plugin for WINAMP!! Now you will be able to play Spectrum music on WinAmp!
You should use trax in *.VTX format. It plays AY sound in perfect quality. In the second ZIP you can find a few tunes.
Regards, ***Yerzmyey***

Ja, ihr habt richtig gelesen: Es gibt nun ein Plugin für WinAmp, mit dem es möglich ist, Spectrum-Songs im .vtx Format abzuspielen. Dazu benötigt man die Files Vtxplg22.zip und Ay_tunes.zip, beide sind über uns erhältlich. Zu Vtxplg22 gibt es auch eine Anleitung, wo das Plugin abgelegt werden muß.
Es gibt auch die Möglichkeit, selber Spectrum Songs in das .vtx-Format zu bringen. Probiert habe ich es noch nicht, da ich noch auf das Programm AY_Emulator warte. Wie es geht, erklärt hier schon einmal Yerzmyey:

Well, here is a small instruction:
Onto X128 load a demo you want to have a music from, in F12 press "OPEN PSG FILE" and start the demo. When the music stops, in F12 press: "CLOSE PGS FILE". Now you have got a file and you can convert to into VTX or YM format with AY_EMULATOR program and then play the file on AY_EMUL or on WinAmp.

## 20 JAHRE SINCLAIR ZX80

Im März jährt sich zum zwanzigsten Mal der Tag, an dem Sir Clive Sinclair in Großbritannien seinen ersten Homecomputer vorstellte: den Sinclair ZX80. Es war der erste Computer, der für weniger als 100 Pfund Sterling verkauft wurde. Seinerzeit machten der mit dem ZiLOG-Z80-Prozessor bestückte ZX80 und bald darauf sein Nachfolger ZX81 viel von sich reden, vergleichbar etwa mit dem Erfolg des C64 von Commodore.
Auch angesichts von 1-GHz-Hochleistungssystemen gibt es heute noch eine kleine, aber unverdrossene Anhängerschar und eine letzte aktive User-Gruppe, die sich mit dem ZX80/81 beschäftigt. Das ZX-TEAM veranstaltet zum Jubiläum ein großes Treffen in der Rhön (mehr dazu auf der ZX81-Website[1]). Alle Freunde der Sinclair-Rechner sind am Samstag, 18. März, zum Jubiläumsfest eingeladen, wo sie nicht nur in Reminiszenzen schwelgend die Originalrechner in Aktion erleben, sondern auch viele neue Hard- und Softwareentwicklungen bestaunen können. (Andreas Stiller)(cp[2]/c't)

***URL dieses Artikels:***
http://www.heise.de/newsticker/data/cp-23.01.00-001/

***Links in diesem Artikel:***
[1] http://www.zx81.de
[2] mailto:cp@ct.heise.de

# DIE SEITE FÜR DEN

## SAM Demo Party?

Laut einem Mail von Mac Buster soll vom 17-19 März 2000 eine Demo-Party unter dem Namen "Forever2e3" für die meisten 8-Bitter (Speccy, Atari, C64 und ggf. auch SAM) in Trencin, Slowakei stattfinden. Dazu gibt es auch eine Webseite:

***http://www.forever.miesto.sk/***

Soweit ich das richtig verstehe, sind 3 Demos als Teilnahmeeintrag notwendig, um eine eigene SAM-Demo Compo durchführen zu können. Ansonsten würde der SAM an der Compo für andere Maschinen teilnehmen.
Aktuellste Neuigkeit: Es ist ein Gerücht über die Verlegung der Compo auf ein anderes Datum im Umlauf.

## Neues SAM Diskmag?

Einem Mail von David Brant entnehme ich, das er plant, einem neues Diskmagazin auf die Welt zu helfen.
Den nächsten Satz lasse ich mal unübersetzt: "This will be both sam & PC on a CD (or any computer that can read PC-CD´s)".
Auf jeden Fall soll es FRED ähnlich werden, und David würde sich über eine rege Teilnahme in Form von Artikeln freuen. Falls ihm jemand schreiben will:

***davidbrent1@aol.com***

Aber noch keine Artikel zusenden, seine Mailadresse soll sich in Kürze ändern.
Ach ja - geplanter Start für das neue Magazin ist Juni 2000.

## Bob Brenchley lebt!?

Lange hatte man nichts mehr von einer der umstrittendsten Personen der SAM-Szene gehört: Bob Brenchley (Format). Ich hatte noch nie etwas mit ihm zu tun, aber es gibt genug verprellte SAM-User, die noch immer auf ihre schon bezahlte Ware(n) warten.
Aus der mir vorliegenden Nachricht geht hervor, das Bob Brenchley im letzten Jahr tatsächlich sehr krank war und mehrere Monate in einem Krankenhaus verbracht hat. Dadurch war es ihm nicht möglich, seine Geschäfte fortzuführen. Dafür hat er zumindest mein Verständnis. Ob es ihm allerdings nicht möglich gewesen ist, jemanden zu beauftragen, in seinem Namen die Leute, die auf ihre Ware warten, zu benachrichtigen, bezweifele nicht nur ich.
Wie es aussieht, wartet Bob Brenchley auf eine weitere Operation. Und ganz vage wird angedeutet, das FORMAT eventuell später in diesem Jahr wiedererscheinen soll.
Mal schauen, was so wird. ***Wo***

## ZXVGS-News

I have a simple demo made by HOOY-PROGRAM in December 1998. It is changed by me to play music both on AY-3-8910 and SAA1099. Starts from ZXVGS. All needed files are pleaced on

"***http://nautilus.torch.net.pl/zxland***":

1. "CPM22SAM.LHA" - filesystem,
2. "ZX022SAM.lha" - recent ZXVGS version,
3. "demos001.lha" - the demo itself,
4. "ZXVGSdoc.lha" - contains description of installation.

After installation of CPM22QED (1), the program R-MSDOS should be used to copy files from other archives (2,3) to ramdisk M:, then PPIP to copy new "ZXVGSSAM.COM" and "HPRG9812.V00". To runthe demo execute:

ZXVGSSAM HPRG9812.V00

***Yarek Adamski***

# Dutch SAM news

Well, if someone wants to stick to Masterdos (inserting floppy disks for the rest of your life...) it's fine by me. It's true there are still programs that require Masterdos. However, in the last few years me and Edwin Blink have converted some major SAM titles for use with B-DOS.

Also, with harddisks you have much more capacity (usually more than the 4MB add-on memory!) and have the fun of connecting a CD-ROM drive and/or ZIP drive (in the future). I've found out it's possible to connect an IOMEGA internal ZIP 100 drive to the ATOM HD Interface. As this is an ATAPI device, just like CD-ROM drive, the drive inquirey and OPEN DEVICE command already work. However, I'm unable to read data sectors from a ZIP disk (at the moment).

At the moment me and Robert van der Veeke are making plans of building Windows MR (may look like Windows 3.11).

***Greetz, Martijn Groen***

# SAM Community #3

Ausgabe 3 von "SAM Community" ist da, erstmals als richtiges Heft mit 24 Seiten. Geplant in diesem Stil ist eine zweimonatige Erscheinungsweise.

Und so erfahren wir, das Colin Piggot von Quazar an einem neuen Spiel namens "Chrome" arbeitet, das auf Doom und Quake basiert und neue Grenzen am SAM aufzeigen soll. Viel Erfolg Colin!

Außerdem ist der Herausgeber Gavin Smith dabei, eine PD Library aufzubauen. Dazu Neuigkeiten, Briefe, Interview.

Ich möchte wirklich allen echten SAM-Freunden nahelegen, die SAM Community zu unterstützen und das Heft zu abonnieren. Es kostet 8 Pfund für 6 Ausgaben (Scheck). Schreibt an:

***SAM Community, 34 Craigowen Road Carrickfergus, BT38 7NE, England***

# Fragt Mr. Bennett

Hier unten seht ihr eine Lösung für eine Harddisk und 2 Laufwerke. Eines der Dinge, die Mr. Bennett herstellen kann. Dazu Druckerinterface, 256KB Memory Erweiterung und auch Dallas-Clocks. Ich vermittele eure Fragen gerne weiter. ***Wo***

# WONDERFUL WORLD OF FRACTALS

I am always fascinated by the fractal of Mandelbrot.
If you are agree with this, I propose to your readers three programs to realize this fractal. The first one, in Basic Sinclair runs during four ours ! The second one in machine code is completed after about 45 min. The third is in Basic for PC to compare.
I use the calculator and everybody knows that the calculator is very powerfull but very slow. I did not find an other solution at this moment. Of course you need time to realize this program but the result is wonderfull.

Here follow three programs :
1) Sinclair Basic
2) Machine code
3) Basic for the PC

## 1) Sinclair Basic

```
0010 REM Basifract
0020 LET z=4/255
0030 FOR i=16 TO 165
0040 PRINT AT 1,1;i
0050 LET c1=z*i-2
0060 FOR j=1 TO 175
0070 LET c2=2-z*j
0080 LET x=c1
0090 LET y=c2
0100 FOR n=1 TO 20
0110 LET x1=(x*x)-(y*y)+c1
0120 LET y1=2*(x*y)+c2
0130 IF (x1*x1)+(y1*y1)-4>0 THEN
     GO TO 200
0140 LET x=x1
0150 LET y=y1
0160 NEXT n
0170 PLOT i,j-50
0180 PLOT i,204-j
0190 IF j=127 THEN GO TO 0210
0200 NEXT j
0210 NEXT i
```

It is far from perfect, I leave it to the possible readers to rectify the mistakes (i.e. the bugs). And I thank you very much for your collaboration.

## 2) Machine code

A short explanation about the MC-program :
- the compressed form (after offset d.52) of the constant 4/255 (see the Basic programs) is
  (52) , 235, 0, 128, 128, 60
  - #C0, #C1, ... to store values in the memory area
  - #E0, #E1,...to recall these values
  - CALL #22E5 = Basic PLOT
  - CALL #16BF to clear the calculator stack and the work space.

Here is the code of my unpretentious version of the fractal of Mandelbrot:

```
205, 175, 013, 062, 016, 245, 050, 000, 091,
239, 052, 235, 000, 128, 128, 060, 052, 063,
054, 043, 004, 052, 050, 000, 003, 192, 056,
062, 001, 245, 050, 001, 091, 239, 052, 235,
000, 128, 128, 060, 052, 127, 054, 002, 043,
004, 052, 050, 000, 001, 003, 193, 002, 056,
239, 224, 194, 225, 195, 056, 062, 001, 245,
239, 226, 049, 004, 227, 049, 004, 003, 224,
015, 196, 002, 056, 239, 052, 050, 000, 226,
004, 227, 004, 225, 015, 197, 002, 056, 239,
228, 194, 229, 195, 056, 239, 228, 049, 004,
229, 049, 004, 015, 052, 051, 000, 003, 055,
056, 205, 162, 045, 121, 254, 001, 040, 040,
241, 060, 254, 030, 032, 195, 058, 000, 091,
079, 058, 001, 091, 254, 130, 040, 037, 214,
050, 071, 205, 229, 034, 058, 000, 091, 079,
058, 001, 091, 237, 068, 214, 050, 071, 205,
229, 034, 024, 002, 051, 051, 205, 191, 022,
241, 060, 254, 176, 194, 229, 175, 024, 002,
051, 051, 241, 060, 254, 165, 194, 205, 175,
201
```

*And here is the source:*

```
0010        ORG 45000
0020        CALL #DAF
0030        LD A,16
0040 Q1     PUSH AF
0050        LD (23296),A
0060        ; CHIFFRONS Z
0070        RST #28
0080        DEFB 52, 235, 0, 128,
            128, 60
0090        ; CHIFFRONS I
0100        DEFB 52, 63, 54, 43, 4
0110        ; -2
0120        DEFB 52, 50, 0, 3, #C0,
            56
0130
0140        LD A,1
0150 Q2     PUSH AF
0160        LD (23297),A
0170        ; Z
0180        RST #28
0190        DEFB 52, 235, 0, 128,
            128, 60
0200        ; J
0210        DEFB 52, 127, 54, 2,
            43, 4
0220        ; 2
0230        DEFB 52, 50, 0, 1, 3,
            #C1, 2, 56
0240        RST #28
0250        DEFB #E0,#C2
0260        DEFB #E1,#C3,56
0270        LD A,1
0280 Q3     PUSH AF
0290        RST #28
0300        ; X1
0310        DEFB #E2, 49, 4, #E3,
            49, 4, 3, #E0, 15, #C4,
            2, 56
0320        ; Y1
0330        RST #28
0340        DEFB 52, 50, 0, #E2, 4,
            #E3, 4, #E1, 15, #C5,
            2, 56
0350        RST #28
0360        DEFB #E4,#C2
0370        DEFB #E5,#C3,56
0380        ; IF. . .
0390        RST #28
0400        DEFB #E4, 49, 4, #E5,
            49, 4, 15, 52, 51, 0,
            3, 55, 56
0410        CALL #2DA2
0420        LD A,C
0430        CP 1
0440        JR Z,LOI
0450        POP AF
0460        INC  A
0470        CP 30
0480        JR NZ,Q3
0490        LD A,(23296)
0500        LD C,A
0510        LD A,(23297)
0520        SUB 50
0530        LD B,A
0540        LD (23300),A
0550        CALL #22E5
0560        LD A,(23296)
0570        LD C,A
0580        LD A,(23297)
0590        NEG
0600        SUB 50
0610        LD B,A
0620        LD (23301),A
0630        CALL #22E5
0640        LD A,(23300)
0650        LD B,A
0660        LD A,(23301)
0670        CP B
0680        JR Z,FIN
```

```
0690          JR SUI
0700 LOI      INC SP
0710          INC SP
0720 SUI      CALL #16BF
0730          POP AF
0740          INC A
0750          CP 176
0760          JP NZ,Q2
0761          JR ISU
0762 FIN      INC SP
0763          INC SP
0770 ISU      POP  AF
0780          INC A
0790          CP 175
0800          JP NZ,Q1
0810          RET
0820 ; Jean  M. Moens 180100
```

About the MC version I recognize that it is the first time I employ the offset 55d 37h (greater than 0). The answer is 1 if the proposition is true. Otherwise 0. I call the routine at #2DA2 i.e floating point to BC and I evalue C (of course B =0) but I think that the routine at #2DD5 (FP --> A) may also be employed. Can somebody help me?

Here is the classic PC Basic version of the fractal of Mandelbrot. The program runs whithin the 20 sec. !

*3) PC Basic*

```
REM mandelbrot

CLS
SCREEN 1
z = 4 / 255
FOR i = 16 TO 175
c1 = -2 + z * i
FOR j = 1 TO 175
c2 = 2 - z * j
x = c1
y = c2
FOR n = 1 TO 30
: x1 = (x * x) - (y * y) + c1
: y1 = 2 * (x * y) + c2
IF (x1 * x1) + (y1 * y1) - 4 > 0
THEN GOTO suite
x = x1
y = y1
NEXT n
PSET (i + 50, j - 50)
PSET (i + 50, 205 - j)

suite:
NEXT j
NEXT i

: BEEP
```

***Jean M. Moens - 88, Avenue de l'Araucaria***
***1020 Brüssel/Bruxelles (Belgien)***

# Spielelösung zu Dizzy 2 - Treasure Island Dizzy

***Hallo Spielefreaks!!***

Wie der harte Kern von euch sicherlich schon vermutet, haben wir uns wieder ein Spiel vorgenommen um ein weiteres Programm unseren Lösungen hinzuzufügen. Heute allerdings haben wir den gewohnten Pfad der Textadventures verlassen und uns ein Graphikadventure vorgenommen. Die Rede

kein direkter Zusammenhang mit dem Film Titanic) und unseren Helden verschlägt es auf eine einsame Insel. Nun haben es Eier bekanntlich nicht gern, wenn sie von Ihresgleichen getrennt sind und so sinnt Dizzy

ist von ***Dizzy 2*** auch bekannt als ***Treasure Island Dizzy***. Dieses Programm aus dem Hause Codemasters ist wie viele graphisch hervorragend umgesetzt worden. Codemasters ist ja bekannt für seine exzellenten Umsetzungen von Cartoon-Klassikern wie die Spiele der Dizzy- und Seymourreihe. Wie haben uns in den Kopf gesetzt, alle Spiele dieser Art zu lösen und die Lösung dann im Clubinfo zu veröffentlichen. Laßt euch also überraschen, was in nächster Zeit noch so alles auf euch zukommen wird. Doch wir wollen hier nicht lange darüber berichten was die Zukunft bringen mag, wenden wir uns wieder der Gegenwart zu und kommen wir nun endlich zu Treasure Island Dizzy. Wie auch bereits das erste Spiel dieser Reihe, das wir vor einiger Zeit bereits im Info vorgestellt haben, ist auch beim zweiten Teil wieder alles recht interessant und zum Teil recht knifflig ausgefallen. Die Grafiken sind wieder sehr detailreich (sie stammen aus der Hand von Neil Adamson) und die Rätsel die es zu knakken gibt sind nicht gerade einfach. Aber probieren geht über studieren wie es so schön heißt und daran wollen wir uns auch halten. Das Design und die Programmierung stammt wieder von den „Oliver Twins“ und David Whittaker hat, wie so oft, Musik und Sound-FX beigesteuert. Beste Voraussetzungen also für ein gelungenes Programm.

Kommen wir nun kurz zu der Hintergrundgeschichte, die hinter dem Programm steht und schnell erzählt ist. Unsere Spielfigur, das „Power-Ei“ Dizzy vom Stamm der Yolkfolks hat Lust auf eine Schiffsreise und als es diese unternimmt, wird das Schiff überfallen und versenkt (es besteht hier unseres Wissens

nach Flucht. Das ist leichter gesagt als getan, denn Eier können nicht schwimmen (ihr könnt das ja mal mit eurem Frühstücksei testen) und da Eier „Luftatmer“ sind, scheint nur ein Weg von der Insel herunter zu führen - mit einem Gefährt. Aber sowas muß man ja erst mal haben. Und an dieser Stelle kommen nun wir als Spieler auf die Bildfläche. Unsere Aufgabe ist es, Dizzy von der Insel herunter zu helfen und ihm die Heimreise zu seinem Yolkfolk zu ermöglichen. Nebenbei sei noch erwähnt, daß man noch 30 (in Worten: dreißig) Goldmünzen sammeln muß, die man am Ende braucht um das Spiel erfolgreich zu beenden. Doch dazu an gegebener Stelle mehr. Unser Held ist nicht sehr empfindlich, was sein Äußeres betrifft, doch ist etwas Vorsicht durchaus angeraten, denn wir müssen das Spiel mit einem einzigen Leben durchstehen (wie im richtigen Leben), was allerdings mit etwas gutem Willen und Geschick durchaus zu bewerkstelligen ist. Bekanntermaßen gibt es zu diesem Programm ja auch einen Cheat, der es einem ermöglicht, sich schnell durch alle Screens zu bewegen. Für alle, die ihn nicht kennen sollten, hier kurz die Erklärung. Im Startscreen die Tasten A, O, P, und Enter gemeinsam drücken bis das Spiel startet und Dizzy

mit den Armen wackelt. Dann haben einige Tasten besondere Auswirkungen. Drückt man „C“, so verschwindet Dizzy und man kann jetzt mit den Tasten „Z“ und „X“ nach links und rechts durch die Screens scrollen, mit „K“ und „M“ nach oben und unten. Drückt man danach Space erscheint unser Held wieder auf der Bildfläche und man kann an dieser Stelle weiterspielen. Allerdings ist es oft mit einigen Risiken verbunden, denn Dizzy materialisiert oft an unpassenden Stellen und das kann auch dazu führen, daß wir unser Leben verlieren und alle bisherige Arbeit umsonst gemacht haben. Wer jedoch eine Herausforderung im Programm sieht, wird diesen Cheat sowieso nicht anwenden, denn er nimmt unseres Erachtens dem Spiel den Reiz der Herausforderung. Aber das muß ja wohl jeder für sich entscheiden. Natürlich gibt es zu diesem Programm auch keine allein seeligmachende Lösung, denn man kann das Spiel ja auf mehreren Wegen gewinnen. Man muß nur alle Rätsel lösen und alle 30 Coins einsammeln. Die Reihenfolge ist in der Regel egal, einige Dinge sind jedoch vom Ablauf her zwingend notwendig um die logische Reihenfolge zu gewährleisten.
Im beiligenden Plan, mit dem sich Hubert wieder einmal viel Mühe gemacht hat, sind die Fundstellen der „offensichtlichen“ Goldmünzen mit einem „C“ gekennzeichnet. Das sind also die Münzen, die man direkt sieht ohne daß man etwas getan oder etwas weggenommen haben muß. Alle anderen Münzen sind hinter Gegenständen verborgen und können der nachfolgenden Liste entnommen werden, die wir für euch zusammen gestellt haben. Darin seht ihr, wo sich welcher Gegenstand befindet, ob dahinter eine Münze verborgen ist und was man mit dem Gegenstand machen muß. Hat er weiter keinen Nutzen, so ist dies in der Liste mit „kein“ gekennzeichnet. Nun aber zu den Details, damit ihr euch an das Spiel ranmachen könnt:

**Gegenstand <> *Wirkung:***

Coins (C) <> *sammeln für Zwillingsbruder*
Protected species (1 ): coin <> *kein*
Empty solid chest (2 ) <> *zum Überwinden der Klippen*
Clump of mushrooms (15): coin <> *kein*
Misty glass window (4 ): coin <> *kein*
Wooden safety rail 24): coin <> *kein*
Bit of tree trunk (25):coin <> *keine*
Rubber snorkle (7) <> *zum Tauchen*
Small video camera (10) <> *zum Ladenbesitzer bringen*
Sharp glass sword (11) <> *zum Grabstein rechts bringen*
Tube of toothpaste (3) <> *?????*
Infa red detonator (12) <> *Zur Mine bringen*
Sinclair abuser mag (5) <> *Zur Unterwasserpflanze bringen*
Salt water spade (13) <> *Zur Unterwasserpflanze bringen*
Imitation skull (14): coin <> *kein*
Big red heavy rock (18): coin <> *kein*
Microwave oven (23) <> *zum Ladenbesitzer bringen*
Sticks of Dinamite (22) <> *zur Mine bringen*
*Bag of gold coins (6)* <> *zum Ladenbesitzer* bringen
Empty old bucket (19) <> *zum Ladenbesitzer bringen*
Dehydrated boat (26) <> *ans Wasser zum Steg bringen*
Outboard motor (27) <> *ans Wasser zum Steg bringen*
Gallon of petrol (28) <> *ans Wasser zum Steg bringen*
Ignition Key (29) <> *zum Boot bringen*
Large golden key (20) <> *für Faß im Boden der Grotte*
Cursed treasure (21) <> *zum Ladenbesitzer bringen*
Hebel (8) <> *um im Wald weiter nach oben zu kommen*
Old holy bible (17) <> *um den Schatz zu bekommen*
Woodcutters axe (16) <> *um Holzbrücke zu zerhacken*
Absenkbarer Weg (9) <> *um weiter nach oben zu kommen*

Soweit unsere Liste der Gegenstände und was man damit machen soll. Nachfolgend beschreiben wir euch nun einen möglichen Weg, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Wie gesagt, es ist ein Weg, ihr könnt natür-

lich auch anders vorgehen, solange ihr ein paar Grundregeln (siehe Liste oben) einhaltet. Doch begeben wir uns ins Abenteuer.....

Nach dem Start stehen wir am Ufer und sehen rechts von uns eine Münze im Wasser, die wir aber erst mal ignorieren und uns nach links zu den Pflanzen begeben. Hinter einer davon ist eine Münze versteckt, die wir gleich mal mitnehmen. Dann geht es weiter nach links und wir kommen an ein Steilufer, das wir nicht erklimmen können. Zum Glück ist hier aber eine Kiste die wir benutzen können um nach oben zu kommen. Wir arbeiten uns weiter nach links vor, bis wir zu einem Blockhaus kommen, das im Schilf steht. Auf dem Weg dorthin werden alle sichtbaren und auch die eventuell unsichtbaren Münzen eingesammelt. Bei der Hütte machen wir uns erst mal unter dem Weg auf die Reise nach links und nehmen die restlichen beiden Münzen auf, die es hier gibt. Da es nicht weiter nach links geht, laufen wir zurück bis zur Hütte und springen nun auf den Weg. An der Hütte ist ein Fenster hinter dem sich eine Münze versteckt. Die wird auch gleich eingesackt und das Fenster ebenso wie die anderen Gegenstände, hinter denen sich Münzen verbergen möglichst sofort wieder abgelegt. Dann weiter nach links bis es im Wald nach oben geht. Dort folgen wir den Bäumen nach oben und nehmen die beiden Münzen mit, die es hier zu finden gibt. Dann wieder runter und weiter nach links über den oberen Weg. Die Münzen hinter dem Geländer und am Baumstamm nicht vergessen. Weiter geht es bis ganz nach links und im letzten Screen des Waldes arbeiten wir uns nach oben durch. Vorsicht immer mit Wegen über denen ein Gitterkäfig aufgehängt ist. Wenn ihr darunter durchlauft fällt der Käfig herab und das Spiel ist aus. Allerdings kann man in einem solchen Bereich durch einen Sprung in die entsprechende Richtung das Fallen des Käfigs verhindern. Also immer Augen auf, sonst ist unser Abenteuer schneller zu Ende als wir glauben. Daß auf unserem Weg liegende Münzen immer sofort eingesammelt werden ist ja wohl klar, und braucht nicht mehr näher erklärt zu werden. Ihr seht ja im Plan wo die Münzen versteckt sind. Aber weiter gehts nach oben bis zum zweiten Baumhaus. Vorher haben wir nach dem ersten Baumhaus noch einen kleinen Hebel verschoben, der es uns später ermöglicht weiter rechts ebenfalls nach oben zu gelangen, da wir ohne diese kleine Gemeinheit, den Weg auf den Bäumen nicht erreichen könnten. Beim letzten Baumhaus hier oben links liegt eine Taucherbrille die wir mitnehmen. Wo wir gerade schon hier sind springen wir von hier oben gleich mal nach links aus dem Bildschirm und wenn wir alles richtig gemacht haben, landen wir bei einem Felsvorsprung so, daß wir an die versteckte Münze unter der Pflanze rankommen. Wenn es nicht geklappt hat nochmal hoch und erneut versuchen. Ansonsten laufen wir jetzt auf dem unteren Weg zwischen den Bäumen zurück nach rechts und kommen kurz darauf zum Sinclair Abuser Mag. Wir nehmen es mit und springen sodann nach rechts um dem Käfig zu entgehen. So laufen wir wieder zurück bis zum Strand und vergewissern uns, daß wir die Taucherbrille und die Zeitung dabei haben. Jetzt können wir ins Wasser und uns nach unten vorarbeiten. Vorsicht vor dem Fisch und den Quallen. Wir kommen bis zu einem gesunkenen Wrack, das vermutlich

dem Piraten gehört hat, der auf der Insel beerdigt ist. Wir springen am Wrack nach oben und sammeln die Münze ein. Dann nach rechts und den Spaten mitnehmen. Wir haben nun drei Gegenstände und können nicht mehr tragen. Deshalb kehren wir an den Strand zurück und legen alle Gegenstände ab. Nun ist es wichtig, die drei nachfolgend aufgeführten Dinge in der beschriebenen Reihenfolge mitzunehmen: Abuser Mag, Spaten, Taucherbrille. Dann wieder ins Wasser, am Wrack vorbei nach rechts bis zu der pulsierenden Unterwasserpflanze. Dort legen wir das Mag ab und sogleich beginnt unser Punktestand zu steigen. Dann noch den Spaten deponiert und aus dem Boden steigen Luftblasen empor, auf denen wir reiten können. Jetzt ist es aber noch nicht so weit und wir kehren an den Strand zurück. Wir legen die Taucherbille ab und kehren in den Wald zurück. Wir klettern nach oben zu den anderen Baumhäusern und holen dort das Glass sword, die Video camera und den Infa red detonator. Letzteren bringen wir gleich nach links in den Stollen und legen ihn bei dem ersten Steinbrocken ab. Mit der Camera und dem Schwert kehren wir an den Strand zurück und schnappen uns die Taucherbrille. Jetzt wieder nach unten bis zur Pflanze mit den Luftblasen und wir lassen uns nach oben treiben (auf den oft recht starken Fischverkehr sollten wir achten). Dann nach rechts raus (Achtung kleiner Fischschwarm) und weiter bis zum Grabstein. Dort stellen wir uns rechts davon auf und legen das Schwert ab. Der Boden gibt nach und wir können nach unten. Jetzt ist es aber noch nicht so weit und wir legen etwas weiter rechts erst mal die Camera und die Taucherbrille ab. Wir arbeiten uns weiter nach rechts vor und kommen nach einigen Screens an einen Steg. Dort liegt ein Schlüssel, den wir mitnehmen. Dann zurück zur Taucherbrille und diese aufnehmen. So bewaffnet lassen wir uns unter den Grabstein fallen und landen in einer größeren Pfütze. Nur gut daß wir die Brille dabei haben, denn das Wasser ist stellenweise zu tief für uns. Wir machen uns nach rechts auf den Weg und gelangen schließlich zu einem Screen in dem wir ein Faß sehen, das im Boden eingelassen ist. Wir legen den mitgebrachten Schlüssel ab und gelangen so nach unten. Hier findet sich unter anderen ein Microwellenofen, den wir mitnehmen und uns dann wieder auf den Rückweg machen. Nach dem Screen mit dem „Fußbad" gehen wir vorsichtig nach links und landen nach einer magischen Wand aus Wasser direkt im Meer. Hier liegen Sticks of dinamite, die wir mitnehmen. Der einzige Weg von hier ist über den Ausgang links. Wie ihr vielleicht bemerkt habt, ist direkt unter uns eine Krabbe, mit der wir keinesfalls in Kontakt kommen dürfen. Desweiteren gibt es hier noch einen patrolierenden Fisch, der uns das Rauskommen auch nicht gerade erleichtert. Doch es gibt einen Trick. Wir stellen uns oben so weit als möglich auf den Felsvorsprung und warten ab, bis der Fisch den Screen nach links vollständig verlassen hat. Dann springen wir nach links und wenn wir richtig gestanden sind kommen wir unbeschadet an der Krabbe vorbei. Nun keine Zeit verlieren und nach links raus. Erstaunlicherweise ist der Fisch verschwunden und wir befinden uns wieder in vertrauter Umgebung. Wir gehen weiter nach links und arbeiten uns bis zum Strand durch. Dort legen wir Taucherbrille und Microwellenherd erst mal ab und gehen mit dem Dynamit bis ganz nach links in den Bergwerksstollen. Der aufmerksame Beobachter hat hier bereits vor langer Zeit einen Gegenstand bemerkt, der hinter einer Felswand scheinbar unerreichbar liegt. Wir legen das Dynamit ab und gehen zurück zum bereits vorhin hier deponierten Infa red detonator und siehe da, das Dynamit explodiert und der Weg ist frei. Wir holen uns das Säckchen mit den Goldmünzen und rasen wieder zurück an den Strand. Jetzt nehmen wie die vorher hier abgelegte Taucherbrille und die Microwelle wieder auf und kehren an das andere Ufer der Insel, dort wo wir vorher die Camera plaziert haben zurück. Münzen und Microwelle legen wir erst mal ab und greifen uns dafür die alte Bibel und die hier herumliegende Axt. So bewaffnet geht es wieder zurück an das bereits bekannte Ufer und von dort gehen wir bis zur Hängebrücke. Wer aufmerksam beobachtet hat

weiß, daß die Brücke in der Mitte eine vertiefte Stelle hat. Hier benutzen wir die mitgebrachte Axt und schlagen einen breiten Keil heraus, so daß wir nach unten können. Wir sollten jedoch dabei beachten, daß wir nicht sofort ins Wasser fallen, was sich durch einen Sprung vom fallenden Brückenteil nach links oder rechts bewerkstelligen läßt. Aber Vorsicht, die Fackeln sind tödlich. Wenn alles geklappt hat, so sollten wir darauf achten, daß wir zuerst die Bibel und dann die Taucherbrille aufnehmen. Der oberste Platz in unserer Inventoryliste oben am Bildschirm *muß* frei sein, denn wir werden sogleich sehen warum. So vorbereitet springen wir ins Wasser und erkunden die Unterwassergrotten. Neben Münzen findet sich hier auch ein verwunschener Schatz (der des Piraten) den wir aufnehmen. Im Screen ganz links können wir nach oben die Grotten wieder verlassen und kommen unmittelbar am Grab des Piraten wieder an die Oberfläche. Zum Glück haben wir die Bibel bei uns, denn sonst würde uns ein Blitzstrahl töten. Solange wir den Schatz bei uns haben, dürfen wir diesen Screen nie ohne Bibel betreten. Wir kehren wieder (wie oft eigentlich noch?) an den Strand zurück, legen die Bibel ab und achten darauf, daß wir die Taucherbrille und den Schatz wieder so aufgenommen haben, daß Platz für einen weiteren Gegenstand ist. Wir tauchen nun wieder nach unten und nehmen den Totenkopf unter dem Wrack mit. dahinter verbirgt sich bekannterweise eine Münze, die wir vorsichtig aufnehmen. Danach geht es wieder nach rechts ans Ufer und dort werfen wir Taucherbrille und Totenkopf weg. Wir greifen uns den Schatz, die Münzen und die Camera und laufen bis zu dem Typen vor dem Laden. Scheint der Besitzer zu sein und wir händigen im nacheinander die mitgebrachten Gegenstände aus. Dafür erhalten wir von ihm ein Boot, einen Außenbordmotor und ein Faß Treibstoff. Damit geht es nach rechts an den Steg und alles wird abgelegt. Nun zurück zum Microwellenofen und auch diesen noch zum Ladenbesitzer gebracht. Wir bekommen einen Zündschlüssel ohne den das Boot nicht fährt. Nun springen wir dem Typen noch schnell aufs Dach und bringen ihm den Eimer, den er schon lange sucht - bringt auch ein paar Punkte. Noch eine Anmerkung zum Ladenbesitzer. Es ist völlig egal in welcher Reihenfolge man ihm die 4 benötigten Gegenstände (Schatz, Münzen, Microwelle und Camera) bringt, aber nur mit diesen Gegenständen bekommt man die nötige Ausrüstung um die Insel verlassen zu können. Wenn man bisher alles richtig gemacht hat und alle im Plan bzw. in der Liste aufgeführten Münzen eingesammelt hat, sollten wie jetzt 29 Münzen besitzen. An dieser Stelle ist im Programm natürlich eine kleine „Schweinerei" versteckt, denn wir haben lange gesucht, bis wir die 30ste Münze entdeckt haben. Wer denkt denn, daß die nicht auf der Insel zu finden ist. Naja, ihr habt es ja jetzt dank unseres Planes einfacher gehabt. Nun gehen wir an den Steg und benutzen den Zündschlüssel und sogleich setzt sich das Boot in Bewegung. Jetzt bloß nicht mehr nervös werden und versehentlich ins Wasser springen. Das Boot fährt immer hin- und her. Wenn es ganz rechts ist einfach aus dem Bild laufen und man befindet sich im letzten und entscheidenden Screen. Dort springen wir vom Boot auf den Steg und finden dort ein Schild vor, das wir lesen. Wir werden beglückwünscht, alle Rätsel gelöst zu haben und uns wird mitgeteit, daß wir unsere Freiheit zurückerhalten sollen. Nun noch schnell die letzte Münze eingesammelt und zum Zwillingsbruder des Ladenbesitzers gegangen. Dieser zeigt sich sehr beeindruckt von unserer Leistung und freut sich über die dreißig Münzen. Er entläßt uns mit dem Hinweis, daß wir uns jetzt am Rande der Fantasy World befinden. Doch das ist eine andere Geschichte.

Soviel von uns zu diesem doch recht anspruchsvollen Programm. Mal sehen was wir nächstes mal für euch haben. Laßt euch überraschen.
Bis dann und wann.....

***Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5***
***83064 Raubling***
***Hubert Kracher, Schulweg 6***
***83064 Großholzhausen***